

Avant de commencer

Placer le sabot de manière à ce que chaque joueur puisse voir les volets.

Avant de commencer, les joueurs se mettent d'accord sur le nombre de tours qu'ils joueront ou le nombre de points à atteindre pour gagner (par exemple, 20 tours ou 200 points).

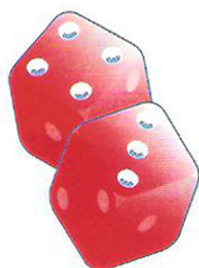


Chaque joueur lance un dé ; celui qui obtient le résultat le plus élevé commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Ouvrir un ou deux volets

Quand vient son tour, le joueur lance les deux dés. Selon le résultat obtenu, il peut :

- Ouvrir le volet correspondant à la **somme** des deux dés ;
- Ouvrir le volet correspondant à la **différence** entre les deux dés ;
- Ouvrir les **2 volets** correspondant à **chacun** des deux dés, **mais uniquement s'ils étaient tous les deux fermés**.



Le joueur obtient 3 et 4.
Il peut donc :



ou



ou



et



Ouvrir le volet 7
(3 + 4)

Ouvrir le volet 1
(4 - 3)

Ouvrir les volets 3 et 4,
sauf si l'un des deux
volets était déjà ouvert.

Remarques concernant le joueur dont c'est le tour

- Il doit toujours utiliser les points des **deux** dés ; il ne peut pas en laisser un dé côté.
- S'il peut ouvrir un volet, il est **obligé** de le faire.
- Si les deux dés indiquent la **même valeur**, il ne peut faire que la **somme** ou ouvrir le volet "0".
- Si la somme des deux dés est **supérieure à 9**, il ne peut pas les **additionner**.
- Si tous les volets qu'il peut ouvrir le sont déjà, tant pis ! il n'a pas d'indice supplémentaire !



But du jeu

Il s'agit d'être le premier à deviner le mot qui se cache derrière les volets. Plus il y a de volets fermés, moins il y a d'indices et plus le nombre de points marqués est élevé.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Proposer un mot

Après avoir ouvert 1 ou 2 volets (ou même parfois aucun), le joueur peut proposer un mot :

■ **S'il n'a pas d'idée**, il n'est pas obligé de le faire ; il passe et c'est au tour du joueur suivant de lancer les dés.

■ **S'il décide de proposer un mot**, les chiffres inscrits sur les volets encore fermés sont alors additionnés et le joueur annonce le mot qu'il pense avoir trouvé.

Important S'il est sûr de lui, un joueur n'est pas obligé de lancer les dés et peut proposer tout de suite un mot pour marquer davantage de points.

Tous les volets sont ensuite ouverts pour dévoiler le mot : Si le joueur a trouvé la bonne réponse, il marque ces points, sinon ils sont déduits de son score.



La somme des volets encore fermés est de :
 $5 + 8 + 9 + 0 = 22$ points.

Le joueur annonce "AUTRICHIEN".
Les volets sont alors ouverts.
Gagné ! Il marque ces 22 points.

S'il avait annoncé "AUTRUCHE" ou "AUTRUCHON", il aurait marqué -22.

Remarque Si le mot est inscrit en rouge, les points sont doublés, positivement... ou négativement.

Mais attention ! il peut s'agir d'un nom propre ou commun de 8 à 10 lettres, composé ou non... Alors, il faut ouvrir le volet... et le bon !



Changer de carte

Une fois qu'un mot a été dévoilé, refermer tous les volets.

Pour extraire la carte, tourner la roulette vers le bas, puis retourner la carte (la tête en bas ou recto-verso) avant de la remettre derrière les autres.

La partie reprend là où elle s'était interrompue :

C'est au joueur assis à gauche de celui qui vient de proposer un mot (bon ou mauvais) de lancer les dés pour tenter de deviner ce nouveau mot.

Fin de la partie

La partie prend fin dès que l'on atteint le score ou le nombre de tours fixés en début de partie.

Le vainqueur est alors le joueur qui totalise le plus de points.